

**PENGEMBANGAN MEDIA MATERI KEADAAN ALAM DI INDONESIA
MENGUNAKAN PERANGKAT LUNAK *VIDEOSCRIBE* PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS VII**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Pendidikan
Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Oleh:

FILLYAS RAHMAT TAUFIQ

A610120042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2016

**PENGEMBANGAN MEDIA MATERI KEADAAN ALAM DI INDONESIA
MENGUNAKAN PERANGKAT LUNAK *VIDEOSCRIBE* PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS VII**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Pendidikan
Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Oleh:

FILLYAS RAHMAT TAUFIQ

A610120042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2016

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA MATERI KEADAAN ALAM DI INDONESIA
MENGUNAKAN PERANGKAT LUNAK *VIDEOSCRIBE* PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS VII

PUBLIKASI ILMIAH

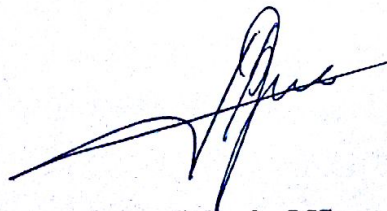
Oleh:

FILLYAS RAHMAT TAUFIQ

A610120042

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh :

Dosen Pembimbing



Drs. Suharjo, MS

NIK. 254

**PENGEMBANGAN MEDIA MATERI KEADAAN ALAM DI INDONESIA
MENGUNAKAN PERANGKAT LUNAK *VIDEOSCRIBE* PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS VII**

OLEH

FILLYAS RAHMAT TAUFIQ

A 610 120 042

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

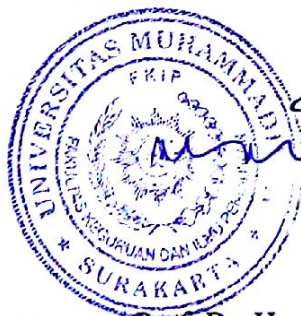
Pada hari Jum'at 14 Oktober 2016


Dewan Penguji :

1. Drs. Suharjo, M.S
2. Drs. Muhammad Musiyam, M.TP
3. Siti Azizah Susilawati, S. Si, M.P

()
()
()

Dekan,




Prof. Dr. Harun Joko Prayitno

NIP.196584281993033001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidak benaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 26 September 2016

Penulis



FILLYAS RAHMAT TAUFIQ

A 610 120 042

PENGEMBANGAN MEDIA MATERI KEADAAN ALAM DI INDONESIA MENGUNAKAN PERANGKAT LUNAK *VIDEOSCRIBE* PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengembangkan media pembelajaran IPS kelas VII materi keadaan alam di Indonesia menggunakan perangkat lunak video Scribe. (2) Menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran IPS kelas VII materi keadaan alam di Indonesia berbasis perangkat lunak *videoScribe*. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) R&D dengan menggunakan model pengembangan Sugiyono. Teknik pengumpulan data dalam pengembangan media video yaitu wawancara dengan mengajukan pertanyaan kepada guru yang terkait dengan kebutuhan media pembelajaran dan teknik kuisisioner dilakukan dengan cara memberi pertanyaan kepada guru siswa untuk mengetahui kebutuhan media video yang diharapkan. Teknik yang digunakan setelah memperoleh data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menganalisis dari angket yang diperoleh dari angket kebutuhan media pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 2 Boyolali untuk uji coba produk penelitian. Produk pengembangan media pembelajaran menggunakan perangkat lunak *Video scrbe* menghasilkan video pembelajaran dengan judul video "Mengenali Keadaan Alam Indonesia". Video pembelajaran dalam pengembangan ini layak digunakan karena sudah melalui validasi dan persetujuan dari ahli media. Hasil eksperimen media pembelajaran efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa meningkat 5% sebelum menggunakan media pembelajaran.

Kata Kunci : Media pembelajaran, *Videoscribe*, pengembangan.

Abstract

This research aims to (1) Develop learning media Social Studies class VII matter natural conditions in Indonesia using video software Scribe. (2) determine the feasibility of learning media Social Studies class VII matter natural conditions in Indonesia software based *videoScribe*. This research and development (R&D) using Sugiyono development model. Data collection techniques in the development of media video namely interview by asking questions to the teachers that are related with the needs of the learning media and techniques questioner done with how to give the question to the teacher of the students to know the needs of the media video expected. The techniques used after acquiring data using descriptive analysis techniques quantitative, namely with menganalisis from questionnaires obtained from questionnaires the needs of learning media. This research is carried out in the SMP N 2 Boyolali to test research products. Product development learning media using software *Video scrbe* produce learning video with video title "Mengenali Keadaan Alam Indonesia". Learning video in the development of these worthy used because it has been through the validation and approval from the experts in the media. The results eksperimen learning media used effectively in the learning process. Improvements on the results of student learning increased by 5 percent before the use of learning media.

Key Words : learning Media, *Videoscribe*, development.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pemilihan media pembelajaran sangatlah penting untuk mempermudah berkomunikasi kepada peserta didik, dan lebih baiknya dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik, agar komunikasi berjalan dengan baik maka kita harus memilih media yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Selain itu, media pembelajaran telah banyak jenisnya dan banyak juga inovasi-inovasi yang diciptakan. Pengembangan media video pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak *VideoScribe* untuk kelas VII dengan materi Keadaan Alam Indonesia untuk siswa SMP diharapkan dapat membantu berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran. Video yang dibuat harus melalui proses validasi ahli media untuk menentukan kelayakan video tersebut. Selain itu Penggunaan media video pembelajaran dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dengan baik.

Tujuan dari penelitian ini antara lain (1) Mengembangkan media pembelajaran IPS kelas VII materi keadaan alam di Indonesia menggunakan perangkat lunak video Scribe (2) Menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran IPS kelas VII materi keadaan alam di Indonesia berbasis perangkat lunak video Scribe.

1.2 Kajian Teori

Menurut Arief (1986:7) media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim kepada penerima pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi. Berdasarkan pengetahuan tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang menarik digunakan antara guru dengan peserta didik untuk menambah ketertarikan peserta didik dalam suatu proses pembelajaran. Dale dalam Sadiman (2002: 7-8) mengemukakan karakteristik media berdasarkan tingkat dari yang kongkrit ke yang paling abstrak. Komunikasi yang baik dapat dilakukan dengan pemanfaatan fasilitas dan penggunaan media yang sesuai sehingga dalam kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik. Penggunaan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan aplikasi yang dikembangkan oleh *Adobe Flash* yang merupakan pengembang aplikasi berbasis grafis dan animasi yaitu *VideoScribe* dikutip dari Wikipedia (2016). Penggunaan perangkat lunak tersebut dapat digunakan dalam segi manfaatnya dibidang pendidikan, terutama dengan penerapan pada media pembelajaran dan yang sesuai dengan materi didalam pembelajaran. Pengembangan dalam media pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak tersebut dapat digunakan dalam berinovasi dalam pembuatan media pembelajaran.

1.3 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang dapat digunakan referensi yaitu penelitian dari, Mohammad Pandu Andino (2016) dengan judul “Pengembangan Media Animasi Menggunakan *Adobe Flash CS5* Untuk Materi Pembelajaran Siklus Hidrologi Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X-IS Sekolah Menengah Atas (SMA)”, dari penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran animasi pada materi pembelajaran

lebih efektif dari pada pembelajaran yang konvensional (tidak menggunakan media pembelajaran).

2. METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*) yang merupakan mengacu pada desain penelitian Sugiyono. Teknik pengumpulan data dalam pengembangan media video dengan menggunakan wawancara yang mengajukan pertanyaan kepada guru yang terkait dengan kebutuhan media pembelajaran dan menggunakan teknik kuisioner dilakukan dengan cara memberi pertanyaan kepada guru siswa untuk mengetahui kebutuhan media video yang diharapkan. Teknik yang digunakan setelah memperoleh data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menganalisis dari angket yang diperoleh dari angket kebutuhan media pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

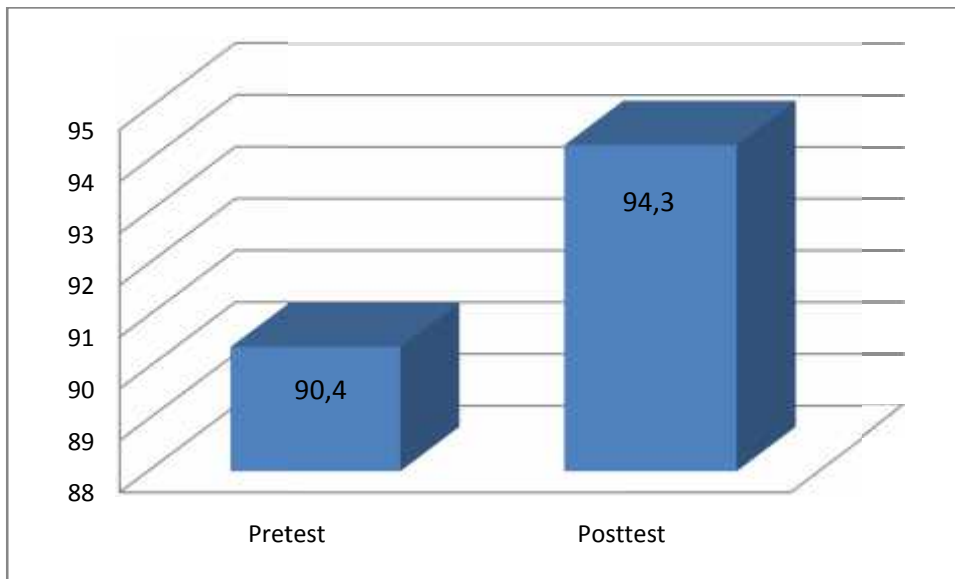
3.1 Analisa Angket Kebutuhan

Analisis angket kebutuhan digunakan untuk mengetahui materi yang akan di jadikan video pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru SMP N 2 Boyolali. Angket kebutuhan dibagikan pada kelas VII yang jumlah siswa 30 dan guru IPS kelas VII. Hasil analisa angket kebutuhan pada siswa dan guru dapat diketahui dengan banyaknya yang setuju jika materi keadaan alam di Indonesia di kembangkan dengan menggunakan *VideoScribe* dengan judul video “Mengetahui Keadaan Alam di Indonesia”.

Validasi ahli media berdasarkan angket penilaian dari ahli media agar produk yang dikembangkan lebih bagus dan telah di setujui oleh ahli media. dalam komponenl diketahui tampilan video menarik, warna background cukup, tampilan media video mudah dipahami, suara dan instrumen di dalam video sesuai, video mudah dipahami, durasi dalam video pembelajaran baik, dengan penjelasan visual yang cukup mudah untuk dimengerti, kontras video pembelajaran yang baik. Komponen tersebut menyatakan bahwa produk pengembangan dinyatakan layak untuk digunakan dan disahkan oleh ahli media.

3.2 Eksperimen Produk Pengembangan

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 2 Boyolali, pelaksanaan dilakukan pada tanggal 08 September 2016 di kelas VII A sebanyak 28 siswa. Berdasarkan uji T *paired samples test* bahwa nilai signifikan (Sig.) 0,046 sehingga $<0,05$ H_0 ditolak yang artinya terdapat perbedaan antara pretest dengan posttest. Perbedaan tersebut dikarenakan pretest lebih rendah siswa belum ditayangkan media ajar berupa video scribe sedangkan posttest lebih tinggi karena siswa sudah ditayangkan media ajar yang berupa video scribe. Dapat diketahui bahwa nilai posttest lebih tinggi dari pada nilai pretest.



Gambar 4.2 Diagram Batang Skor Rata-Rata Hasil Perbedaan *Pretes* dan *Posttest*

Setelah dilakukan pembelajaran dengan video pembelajaran, nilai hasil belajar siswa meningkat menjadi 94,3 dengan posttest. Sedangkan nilai sebelumnya yaitu 90,4 saat pretest mengalami peningkatan 5%, dengan hasil tersebut diketahui bahwa video pembelajaran dalam penelitian ini dapat digunakan seperti peneliti terdahulu yang juga mengalami perubahan dalam sebelum dan sesudah proses belajarnya.

4. PENUTUP

Produk pengembangan media pembelajaran menggunakan perangkat lunak Video scrbe menghasilkan video pembelajaran dengan judul video yang di inginkan siswa "Mengenali Keadaan Alam Indonesia". Perlunya dikembangkan materi menggunakan Videoscribe agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kelayakan pengembangan media pembelajaran ditinjau dari berbagai kriteria yang disetujui oleh ahli media. Video pembelajaran dalam pengembangan ini layak digunakan, yaitu dengan kriteria tampilan video menarik, tampilan video mudah dipahami, suara dalam video sesuai, lagu instrument dalam video, video mudah dipahami, durasi video yang sesuai penjelasan visual dalam video serta kontras video yang sesuai. Serta tepat untuk membantu dalam proses pembelajaran, karena siswa lebih aktif dan mudah dalam memahami materi, hal itu dapat diketahui setelah siswa menerima materi menggunakan video pembelajaran dibandingkan sebelum siswa menerima materi menggunakan video pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, S.S., dkk. (1986). *Media Dalam Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. (1996). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Aryani, Ulya Ajeng. (2015). “*Pengembangan Bahan Ajar Materi IPS VII Sub Tema Keadaan Alam di Indonesia*” . Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Musfiquon, (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Pandu Andino. Mohammad(2015).” *Pengembangan Media Animasi Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk Materi Pembelajaran Siklus Hidrologi Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X-IS Sekolah Menengah Atas (SMA)*”. Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sanaky, Hujarir AH. (1990). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safira Insania Pers
- Sanjaya, W. 2006. *Starategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Pernada Media Grup
- Simartama, J. (2012). *Pengenalan Teknologi Komputer dan Informasi*. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai, (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Bandung
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta
- Sutarman, (2009). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sadiman, A.S., dkk. (1986). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, A.S., dkk. (2002). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Wikipedia.(2016, mar 21). *Videoscribe*. Situs <http://www.wikipedia.com/videoscribe>
- Zaki, J. (2014, jan 4). Apa itu videoscribe? Situs <http://zakiiaydia.com/apa-itu-videoscribe/>